Guia de Monstros de Arton

Marcelo Cassaro
Marcelo Del Debbio

Criaturas

Aasimar
F0-3, H0-2, R0-2, A0-3, PdF0-3

**São filhos de criaturas sagradas, nativas de Planos onde reina o bem e a ordem.
Geralmente são altos e simpáticos.
Apresentam características físicas de seu ancestral artoniano, mas também tem traços belos e demonstram seu sangue sagrado, como cabelos prateados, olhos dourados.
Geralmente voltam-se para o bem e a ordem e lutam contra o mau.
Não gostam de ocupar cargos de liderança e costumam ser solitários.
Os aasimar têm Armadura Extra a ácido, frio e eletricidade.
Eles também podem conjurar a magia Luz uma vez por dia como se tivessem Focus 1 (ou seu próprio Focus, o que for maior), sem consumir PMs.
Eles nunca podem ter as Desvantagens Monstruoso e Vulnerabilidade (a ácido, frio e eletricidade).
Ser um aasimar é uma Vantagem Única que custa 4 pontos.**

Abelha Gigante
F 1, H 2, R 2, A 0, PdF 0, PEs 1

As abelhas gigantes são uma versão de 1 metro das inofensivas abelhas do nosso mundo. As características acima são das operárias. Elas atacam injetando um ferrão (seu ataque por força). Depois de injetar o ferrão ela morre, mas o ferrão causa 1 ponto de dano para cada rodada que ficar injetado, sendo necessário 3 turnos para remove-lo (ou apenas 1 se o personagem tiver medicina). Uma colméia possui também abelhas guerreiras (cerca de 10% do número das operárias). As guerreiras possuem F 2, H 3, R 3, A 1, PdF 0, PEs 2. Elas podem atacar com trombadas ou ferrão (que causa a morte delas, mas causa 3 pontos de dano para cada rodada que fique injetado). Há também alguns zangões (F 2, H 4, R 3, A 2, PdF 0, PEs 2, ataque com trombada ou ferrão, que causa a morte deles) e uma Rainha (F 3, H 4, R 4, A 3, PdF 0, PEs 3, atacam com ferrão, que não causa a morte delas, e causa 4 pontos de dano para cada turno que fique injetado). Se a Rainha for atacada todas as guerreiras, operárias e zangões a defenderão.

Andarilho Noturno
F4-7, H2-3, R4-5, A4-6, PdF0, Levitação (mas como se tivesse H0)

**Um andarilho noturno tem forma humanóide, medindo aproximadamente 6 metros de altura.
Espreitam áreas escuras para surpreender e atacar seus alvos.
Além das habilidades comuns de vultos noturnos, os andarilhos noturnos tem um olhar amaldiçoado: qualquer um que fitar seus olhos deve obter sucesso em um teste de R-2 sofre uma Maldição: recebe FA-2 e FD-2 em todos os testes de Resistência.
Apenas uma magia Cura de Maldição ou uma Cura Total pode livra-lo da maldição.**

Aparições
**Aparições são espíritos que habitam armaduras e vestimentas de humanos, dando “vida” para estas vestimentas. Os que habitam roupas normalmente são inofensivos, mas os que habitam armaduras podem se tornar um sério problema...
As aparições possuem normalmente Força 0 quando se trata de vestimentas, Força 1 quando vestem uma armadura e Força 2 quando a armadura carrega uma arma grande.
Sua habilidade é variável, e ela possui resistência 0, se desfazendo no primeiro ataque.
O problema é que ela é invulnerável a armas não mágicas...**

Aranhas Gigantes
Assim como no mundo real, existem várias espécies de aranhas. Para não ficar descrevendo todas, vou dividi-las em três tipos básicos: venenosas, não venenosas e venenosas com teias. O veneno das venenosas obriga o alvo a passar em um teste de resistência para não causar a morte da vítima (ou outro efeito a critério do mestre).
Venenosas: F 1, H 2, R 1, A 0, PdF 0, PEs 1. Possuem 40-50 cm de comprimento, e gostam de se esconder nos locais mais obscuros.

Não venenosas: F 3, H 3, R 4, A 2, PdF 0, PEs 1. Estas aranhas são normalmente peludas, e são enormes, possuindo cerca de três metros. Servem de montaria para Anões Negros.

Venenosas com Teias: F 2, H 4, R 2, A 1, PdF 0, PEs 2. Elas tem cerca de 2 metros, e podem tecer teias. Elas prendem quem ficar presas nelas até a vítima ter sucesso em um teste de força, ou se ela for queimada (mas quem tiver preso sofrerá dano).

Basilisco
Força 1-2 / Habilidade 2 / Resistência 1-3 Armadura 1-2 / Poder de Fogo 0 / PVs: 5-15

Basilisco são lagartos grandes, com cerca de 2 metros de comprimento, e 8 patas. É um pouco lento, porém seu olhar é capaz de petrificar aqueles que olharem em seus olhos. A vítima pode fazer um teste de resistência para resistir a petrificação.

Behir
F5-6, H2-3, R4-5, A2-3, PdF4-6 (Eletricidade), Ataque Múltiplo, Invulnerabilidade (eletricidade), Sentidos Especiais (Faro Aguçado), Tiro Múltiplo

Se assemelha a uma grande serpente com uma dúzia de patas.
Pode movimentar-se com as patas ou rastejando como uma serpente.
Mede por volta de 12 metros de comprimento e tem a cabeça similar a um crocodilo, mas com uma mandíbula que pode abrir-se para engolir um humano inteiro!
Uma vítima angolida sofre 2d de dano por esmagamento e mais 4 pontos de dano pelos ácidos digestivos.
Para escapar é necessário acertar o monstro por dentro, provocando 10 pontos de dano e usando apenas armas pequenas (equivalentes a F1).
Além disso os behir ainda podem usar um sopro de eletricidade da mesma forma que os dragões azuis, usando a Vantagem Tiro Múltiplo, mas podem atingir apenas uma vez cada alvo em cada rodada.
Behirs são inimigos mortais dos dragões, e jamais aceitam viver em sua companhia.

Besouros
F 2, H 2, R 2, A 3, PdF 0, PEs 1

Os besouros gigantes possuem cerca de 60 cm. Alguns possuem características especiais, como os besouros do fogo, que brilham, ou os besouros que voam, e por aí vai.

Bodak
F2-3, H2-3, R1-2, A0-1, PdF0, Armadura Extra (Calor/Fogo e ácido), Invulnerabilidade (eletricidade), Vulnerabilidade (prata e sol)

Os bodaks são restos mortais reanimados de criaturas destruídas pelo toque do mal. Tem a face distorcida em expressão de loucura, e assemelham-se àquilo que foram em

vida.
Tem a carne acinzentada e lisa, e olhos brancos e vazios.
Bodaks são mortos-vivos e seguem todas as regras normais para estas criaturas.
O olhar de um bodak exige da vítima que o fitar sucesso em um teste de R+1.
Aqueles que falharem morrem imediatamente e são transformadas em bodaks no dia seguinte.
Bodaks não suportam o sol, e sofrem 1 ponto de dano por rodada que permanecem expostos à sua luz, sem direito a teste de Resistência.
De tempos em tempos os bodaks lembram de eventos que ocorreram em sua vida.
Sempre que encontram uma criatura nova há uma pequena chance (3-4 em 3d) de algo ou alguém presente no momento o faça lembrar de sua vida.
Caso isso ocorra o bodak fica uma rodada sem reação e sofre -1 de penalidade em todos os testes contra a criatura ou objeto específico.

Brokks
Os machos são fortes e robustos, semelhante aos ogres. Sua pele é de cor esverdeada e ao invés de um único par de braços como a maioria dos humanóides, eles possuem dois pares deste membro. As fêmeas, por outro lado, são brancas e possuem apenas um par de braços. A distância podem ser confundidas com elfas, devido à sua pele extremamente clara como leite. Outra diferença marcnte entre os sexos é que as fêmeas possuem dois pares de orelhas, o que lhes possibilita uma audição ainda mais apurada que os machos.
<u>Pericias:</u> Audiação Aguçada, Carpintaria
<u>Desvantagens:</u> Não sabe falar exceto com a pericia idiomas.

Bugbear
Força 2-4 / Habilidade 2-3 / Resistência 3-4 Armadura 1-3 / Poder de Fogo 1-3 / PVs: 15 a 20

Os Bugbears (ou Goblins Gigantes) são muito parecidos com os goblins, mas são maiores (mais de 2,5m) e mais peludos. Se movem desajeitado, mas são silenciosos, atacando de surpresa na maioria das vezes.

<u>Pericias:</u> Infravisão, olfato aguçado.

Bulette
F4-6, H2-3, R4-5, A3-5, PdF0, Sentidos Especiais (Faro Aguçado)

A cabeça e a maior parte do corpo deste monstro é marrom-azulada, com garras e presas de marfim enegrecido.
Comem qualquer coisa, com exceção de elfos (por alguma razão desconhecida) e não gostam da carne dos anões.
Costumam manter-se enterrados, sentindo a vibração das vítimas sobre o solo para então atacar.
Eles são capazes de sentir a presença de qualquer criatura em contato com o solo.
Em combate, usa a mordida (F+H+1d-1) e duas garras (F+H+1d-3), embora possam saltar para atacar com as quatro garras (cada uma com F+H+1d-3).
Durante este ataque não podem usar a mordida.

Caranguejo Gigante
F 4, H 3, R 3, A 4, PdF 0, PEs 2

Os caranguejos gigantes possuem cerca de três metros de comprimento. Podem atacar

com as duas pinças, uma causa dano por força e a outra força+1D (normalmente a esquerda). Ficam enterrados na areia das praias esperando pelos aventureiros incautos...

Carniçais
São mortos-vivos que um dia foram humanos ou semi-humanos. Possuem a pele em decomposição e são muito feios. Possuem os atributos originais da pessoa que deu origem a eles, com um bônus de +1 na força e armadura, mas perdem o poder de fogo. Suas garras também podem paralisar vítimas que não passem em um teste de resistência (elfos são imunes a paralisia, não precisando fazer teste de resistência). A paralisia dura 3 rodadas. Qualquer criatura humana ou semi-humana morta por um carniçal retornará como um carniçal, exceto se o corpo for abençoado por um sacerdote.

Celestial
São criaturas que habitam os planos superiores.
Todos os seres celestiais são benignos. Nem todos os celestiais tem forma humanóide. Uma vez por dia uma criatura celestial pode invocar uma aura sagrada que lhe confere F+1 e A+1 contra uma criatura maligna (mortos-vivos, criaturas que tenham ou que sejam feitas de Trevas e certos tipos de Insanidade).
A habilidade funciona como a Vantagem Sagrada (de Arma Especial) e dura até o final do combate.
Uma criatura celestial pode comprar Armadura Extra contra Ácido, Frio e Eletricidade por apenas 1 ponto cada e contra Magia e Armas Mágicas por 2 pontos.
Todos os celestiais têm Infravisão (de Sentidos Especiais) e Resistência à Magia.
Ser um celestial é uma Vantagem Única que custa 4 pontos, e pode ser combinada com as seguintes Vantagens Únicas:
Anão, Anfíbio, Centauro, Elfo, Elfo Negro, Fada, Gnomo, Goblin, Halfling, Licantropo, Meio-Elfo, Meio-Orc, Minotauro, Ogre, Paladino, Troglodita.

Cocatriz
Força 0 / Habilidade 2 / Resistência 0
Armadura 0 / Poder de Fogo 0 / Pvs: 1

Os cocatrizes são seres com o corpo e o tamanho de um galo, com asas de morcego e o rabo de um réptil. Aparentemente são inofensivos, mas um ataque bem sucedido dele obriga a vítima a passar em um teste de armadura (e não resistência) ou será transformada em pedra.

Criador das Profundezas
F 3, H 3, R 6, A 4, PdF 0, PEs 2

Um criador das profundezas é uma criatura horrenda. Se assemelha com uma enorme bola de 2 metros de diâmetro com uma enorme boca e vários tentáculos de até 3 metros que terminam em bocas. O criador pode atacar com vários tentáculos ao mesmo tempo (possui ataque múltiplo). Quando ele mata uma criatura ele pode recolher o corpo dela e criar uma nova criatura, igual fisicamente a original, mas sob o controle do criador. Vive em grandes labirintos, e as pessoas que dormem em um raio de 10 km tem pesadelos quando dormem. Ele não pode recolher o cadáver de nenhuma criatura maior que ele (afinal, elas saem de sua boca!).

Cubo Gelatinoso
F1-2, H0-1, R3-4, A0, PdF0, Invulnerabilidade (Eletricidade)

Esta criatura amorfa é aparentada ao pudim negro e a ameba gigante.
Ele se parece com um cubo de 3 metros de aresta quase transparente que espreita corredores e túneis escuros, especialmente em Doherimm.
Ele absorve materiais orgânicos, engolfandoos, e qualquer material inorgânico engolfado permanece visível em seu interior (por isso alguns cubos gelatinosos podem conter tesouros em seu interior).
Uma vítima engolfada recebe 1d de dano por rodada devido aos ácidos que o compõem.
A vítima também deve obter sucesso em um teste de Resistência ou ficarão imobilizadas durante 3d rodadas; passado esse tempo devem realizar outro teste.
A única forma de livrar-se é derrotando o monstro.
Um cubo gelatinoso pode atacar com um pseudópode (F+H+1d) que além de causar dano ainda pode paralisar a vítima.
Como todas as criaturas amorfas, os cubos gelatinosos são imunes a Acertos Críticos, venenos e efeitos de ação mental.

Demilich
A evolução do poder de um lich. Depois de ficar centenas de anos estudando magias alguns liches começam a se desinteressar pelo mundo dos mortais. Como conseqüência, ele pode se transformar em um demilich. Para isso é necessário Trevas 12 (então de algum dia você encontrar um, espere por chumbo grosso!). Com isso, o lich deve colocar pequenas gemas no lugar de seus dentes. O corpo do lich virará pó, restando apenas o seu crânio. Na verdade, a alma do lich ficará vagando pelos planos de existência, só voltando para seu "corpo" quando for incomodado. O seu amuleto deixa de ter importância. Quando o demilich volta para a sua cabeça, ele pode atacar com suas magias ou com dentadas. Quando ele acerta uma dentada, a vítima deve ter sucesso em um teste de resistência ou sua alma será absorvida para uma das gemas do demilich, e ficará para sempre. Se a gema for quebrada, a alma será perdida e só voltará com um desejo. Esse efeito pode ser impossível se todas as gemas do demilich estiverem cheias, mas isso é muito raro. O demilich só pode ser atingido por uma arma sagrada empunhada por um paladino ou por uma arma mágica +3 empunhada por qualquer personagem. Ele é imune a magias, e ganha +1 em todos os focus (cumulativos com os +1 em focus do lich...).

Devorador
F3-4, H1-2, R1-3, A3-4, PdF0, Resistência à Magia

São mortos-vivos altos e de aparência esquelética, com carne mumificada esticada sobre os ossos.
Dentro de suas costelas há uma criatura miúda, em grande agonia, que é a essência capturada de um oponente.
Um devorador pode realizar dois ataques por rodada com as mãos (ambos com F+H+1d).
Seu toque é capaz de drenar 1 ponto de uma das Características de seu alvo, que tem direito a um teste de Resistência para negar.
Esse dreno de energia retorna dentro de 24 horas, ou com o uso de uma Cura de Maldição ou Cura Total (mas usada dessa forma ela não recupera PVs).
Se preferir o devorador pode agarrar sua vítima sem causar dano para tentar roubar sua essência.
O alvo pode fazer uma disputa de Força contra o devorador para livrar-se do abraço e, caso falhe, deve obter sucesso em um teste de Resistência ou será absorvida e morrerá imediatamente.
Ele apenas pode prender uma essência de cada vez, e enquanto a essência estiver presa não poderá ser ressuscitada (a não ser com um Desejo, o que também destroi o monstro).

Quanto mais forte a essência aprisionada no corpo do devorador, mais habilidades ele terá.
Para cada 5 pontos de personagem que a essência tenha ele recebe uma das seguintes magias como habilidades naturais (não consome PMs): O Canto da Sereia, Controle de Mortos-Vivos, Criação de Mortos-Vivos, Loucura de Atavus.

Doppleganger
Força 1-3 / Habilidade 2-3 / Resistência 2-3 Armadura 0-2 / Poder de Fogo 0-3 / Pvs: 10-15

Estas criaturas são seres que podem se transformar em qualquer ser humanóide que deseje. A forma original é um ser meio sem cor, que possui garras. Normalmente eles procuram matar algum membro do grupo, para depois assumir o seu lugar, e matar seus amigos quando tiver chance. Dizem que a cor dos olhos do doppleganger nunca muda, independente da forma que ele assuma.

Dragão
Força 3-5 / Habilidade 3-5 / Resistência 4-6
Armadura 3-5 / Poder de Fogo 5-7 / Pvs: 20-30

Dragões são uma raça de répteis alados, muito inteligentes e de vida eterna, se tornando cada vez mais poderoso. Existem várias raças de dragões, cada uma ligada a um caminho da magia (dragões vermelhos estão ligados ao fogo, os negros com as trevas, os azuis com a luz, os brancos com a água, os verdes com o ar e os marrons com a terra), possuindo vários pontos de fucus neste caminho. Cada raça possui ainda um tipo de baforada (dano igual ao poder de fogo), sendo os vermelhos um cone de fogo, os brancos um cone de gelo, os verdes uma nuvem de gás, os negros um jato de ácido, os marrons disparam pedras e os azuis relâmpagos. Todos os dragões são imunes ao seu elemento. Além destas raças "básicas" existem outros tipos de dragões, com características diferentes: os dragões metálicos possuem vários caminhos de magia e os dragões gemas possuem poderes psíquicos. Podem existir outras raças, com outras características, a critério de cada mestre. As características acima são de um típico dragão adulto. Os filhotes possuem -2 em cada atributo, os veneráveis +1 e os wyrns +2 em cada, exceto no poder de fogo, que ganha +3.

Dragão Lich
Os Dragões também podem se transformar em Lich. O ritual é praticado por algumas entidades que cultuam os dragões. O ritual é um pouco diferente dos usados por humanos: primeiro deve-se encantar uma jóia muito valiosa, que será o hospedeiro. Depois o dragão é assassinado e sua alma vai para o hospedeiro. Finalmente, um corpo de um réptil morto recentemente é colocado próximo ao hospedeiro (normalmente o próprio corpo do dragão). Depois disto a alma do dragão entra e toma vida no corpo do réptil. Se o corpo não for o do dragão original, ele será um proto dragão lich, com todas as características do réptil original, tendo que comer 10% de seu corpo para se transformar em um dragão lich. Os dragões lichs possuem os seus atributos originais, mas seus ataques causam um adicional de 1d, devido ao frio das garras do dragão lich. Ele também será eterno, nunca mais mudando sua idade (o que não é uma grande vantagem, já que os dragões são eternos por natureza). Eles se tornam imunes a armas normais, podendo ser feridos apenas por magias ou armas mágicas. Também serão imunes a veneno, frio (e ao elemento água), gases e coisas parecidas. Se encontrar um, é melhor fugir!

Dragonne
F2-4, H2-3, R2-3, A1-3, PdF0, Levitação, Sentidos Especiais (Audição e Faro Aguçados)

Combinam características de leões com dragões de bronze.
Eles tem o tamanho de um leão gigante mas também um par de asas e recoberto com escamas grossas, ambos cor de bronze.
Sua juba também é mais densa e áspera. Dragonnes são capazes de falar o mesmo idioma dos dragões.
Entretanto eles não tem muita inteligência.
Atacam somente quem ameaça seu território. É mais comum que ataquem rebanhos de animais, como ovelhas e cabritos, para se alimentar Um dragonne pode rugir a cada 1d+2 rodadas.
Todas as criaturas (exceto dragonnes) a até 40m devem obter sucesso em um teste de Resistência ou ficam amedrontadas e enfraquecidas (recebem uma penalidade de F-1) durante 2d rodadas.
Além disso as criaturas com R3 ou menos a até 10m devem fazer um outro teste para evitar ficarem surdas por 2d rodadas.
Em combate eles usar sua mordida (F+H+1d) e duas garras (F+H+1d-1).

Enxames
Enxames são vários insetos juntos, passando como uma nuvem e destruindo o que vier no caminho. Algumas chegam a quilômetros de área! Quando os aventureiros entrarem em um enxame, por um número de turnos iguais a sua armadura ele fica sem sofrer nada, a partir daí ele perde 1 ponto de vida por turno que ficar no enxame. Não adianta nem pensar em enfrenta-los...

Elemental da Areia
F2-4, H4-6, R2-3, A4-5, PdF4-5, Ataque Especial (F)

Esta criatura é na verdade um elemental do ar, que foi ligado magicamente à areia, formando um tipo de elemental composto.
Como ar e terra são elementos opostos (a areia é considerada como terra para fins elementais), essa combinação tornou a criatura irremediavelmente insana e agreciva.
Recebem os benefícios da magia Corpo Elemental conjurada com Ar e Terra (mesmo sendo Caminhos opostos isso o torna vulnerável APENAS a magia, armas e ataques mágicos).
Uma vez a cada 1d rodadas o elemental pode criar um cone que funciona como um sopro de dragão (manobra Ataque Múltiplo com PdF, mas não pode atingir duas vezes o mesmo alvo).
Uma vez ao dia ele também pode criar uma tempestade de areia que pode durar até 8 rodadas e afeta uma área de 12m.
Todos dentro dessa área devem fazer um teste de H (ou H+2 para personagens com Visão Aguçada) para serem capazes de enxergar outras criaturas dentro da área, e qualquer conjurador deve fazer um teste de Habilidade (com penalidade igual à metade do Focus) para ser capaz de usar magia.

Escorpião Gigante
F 3, H 3, R 3, A 3, PdF 0, PEs 2

Criaturas enormes e perigosas, possuindo 2 metros de comprimento. Atacam com as duas pinças (dano por força), ou com o ferrão (1 ponto de dano mais veneno, teste de resistência para não matar o alvo).

Esqueleto
São os ossos de alguma criatura (normalmente humanos ou semi-humanos) animados

para servir a quem os construiu. Possuem as características da criatura original, com 1 ponto a menos em cada característica, exceto em habilidade, que ganha +1 (afinal, sem a carne ele fica bem mais leve!).

Estatuas Sentinelas As estátuas sentinelas são criaturas mágicas em forma de estátua, com cerca de 2 metros e forma humanóide. Elas são disfarçadas em formas de pedras preciosas ou moedas de metal, e quando este objeto entrar em contato com carne humana ele atacará tudo que for vivo que estiver em seu campo de visão. Existem vários tipos de sentinelas, e cada uma é uma magia independente (se você conhece a mágica sentinela de diamante não pode construir um sentinela de rubi).
A magia para construir o sentinela tem como requisito focus 6 em terra e 60 PEs. É necessário a forma original da sentinela (uma moeda de ouro, um rubi...), que será embebida em uma poção que custa 1Dx100 tibares.
Os sentinelas são invulneráveis a armas não mágicas, exceto se o atacante estiver em contato com o material que a sentinela é feito (se o personagem está enfrentando um sentinela de prata basta segurar uma moeda de prata na mão para atingi-la). Mas o material precisa estar em contato com a pele (estar segurando uma moeda com luvas ou carregar dentro da mochila não resolve!).
Depois de destruído, a sentinela volta a ser apenas uma moeda ou pedra preciosa.
Sentinela de Metal: F 4, H 3, R 5, A 6, PdF 0, PEs 3. Possuem armadura extra a tudo, exceto contusão e fogo/calor.

Sentinela de Pedra Preciosa: F 3, H 5, R 4, A 5, PdF 0, PEs 2. Possuem armadura extra a tudo, exceto contusão e químico.

Fantasma
Os fantasmas são seres desprovidos de corpos, que vivem em uma determinada região por alguma razão forte. Eles não podem atacar fisicamente um ser vivo, mas só podem ser atingidos por magia ou armas mágicas. Se um fantasma assim o desejar, ele pode assustar a vítima, que deve ser bem sucedida em um teste de resistência ou envelhecerá 1D anos.

Fênix
F 5, H 6, R 7, A 6, PdF 8, PEs 7

As fênix são pássaros nobres, feitos de fogo. Possuem cerca de 2 metros de envergadura, e são muito inteligentes. Possuem focus 5 em fogo, e 3 em ar, luz e água (mas apenas para mágicas de cura). Sempre ganham a iniciativa em um combate. Se necessário, podem ePEslodir em uma grande bola de fogo que causa 10D a todos os inimigos em um raio de 100 metros (os aliados não são afetados). Da ePEslosão nascem 1D-1 fênix (é assim que elas se reproduzem, em um sacrifício heróico). Apesar de renderem gordos 7 PEs qualquer um que ataque uma fênix sem uma razão muito boa perde 1 PEs (além de não ganhar nada se a matar).

Fera-do-Caos
F3-4, H2-3, R2-3, A1-2, PdF0

Seu toque mortal é capaz de transformar a vítima em uma massa disforme e asquerosa. Não tem uma aparência fixa, sendo formada por mutações constantes.
Apesar disso, não pode assumir uma forma humanóide nem pode se passar por uma criatura viva, apenas por outros seres amorfos.
O monstro é imune a qualquer forma de Transformação e também a Acertos Críticos.
A fera-do-caos ataca com pseudópodes (no máximo dois ataques por rodada, ambos

feitos com F+H+1d, independente de sua forma) ou outras formas de ataque, dependendo de sua configuração.
Seu toque exige da vítima um teste de Resistência.
Em caso de fracasso, a vítima se transforma em uma massa esponjosa e amorfa, incapaz de segurar qualquer item e movendo-se como se tivesse H0.
A cada rodada que permanecer nesse estado a vítima perde 1 pontos de Habilidade permanentemente e caso seja reduzida a 0 será transformada em uma fera-do-caos.
A vítima tem direito a um teste de Resistência para tentar estabilizar-se durante 1 minuto e assim evitar o dano nesse período.
A única forma de devolver a forma normal do alvo é com a magia Cura Total.
O efeito não é uma maldição ou doença, e por isso não pode ser curada com Cura de Maldições.

Formiga Gigante
F 1, H 1, R 1, A 1, PdF 0, PEs 0

As características acima são de uma operária. Elas trabalham juntas e organizadamente para aumentar o ninho. Para protege-las existem as guerreiras (F 2, H 2, R 2, A 2, PdF 0, PEs 1), e para gera-las existe a Rainha, que é alada (F 3, H 4, R 3, A 4, PdF 0, PEs 2). A Rainha possui levitação e paralisia (força).

Gargantuas
Gargantua foi um feiticeiro louco que criou versões gigantescas de insetos, cerca de 15 vezes o tamanho natural dos insetos. Esses insetos agigantados vivem sozinhos, em locais que suportem seu enorme tamanho. Para fazer um gargantua, multiplique os pontos da força, PdF e da resistência por 4, da armadura por 2 mas divida os da habilidade por 2, arredonde tudo para cima. Por exemplo, a vespa guerreira possui F 3 (3 pontos), H 3 (3 pontos), R 3 (3 pontos), A 3 (3 pontos) e PdF 0 (0 pontos). A versão gargantua possui F 7 (12 pontos), H 2 (1,5 pontos), R 7 (12 pontos), A 6 (6 pontos), PdF 0 (0 pontos), PEs 5. Perceba que não é o atributo que é multiplicado, e sim os pontos dos atributos!

Gárgula
Força 1-3 / Habilidade 2-4 / Resistência 2-3 Armadura 3-5 / Poder de Fogo 0 / PVs: 10-15

Gárgulas são seres de pedra, animados por magia de magos ou clérigos. A aparência varia, mas são em sua grande maioria assustadores. Muitos possuem garras e chifres, e estas gárgulas possuem ataque múltiplo. Gárgulas também são imunes a armas normais, sendo necessário magias ou armas mágicas para atingi-los.

Gigante
Força 4-6 / Habilidade 2-4 / Resistência 3-6
Armadura 3-5 / Poder de Fogo 2-5 / PVs:15-30

Os gigantes são seres enormes (cerca de 6 metros), com a aparência de um homem, e são muito fortes. Alguns são capazes de lançar magias ligada a sua espécie (fogo para os gigantes do fogo, água para os gigantes do gelo, terra para os gigantes de pedra...). São normalmente solitários.

Gnoll
Força 1-3 / Habilidade 1-2 / Resistência 2-3
Armadura 1-2 / Poder de Fogo 0-2 / Pvs: 10-15

Gnolls são humanóides metade homem metade hiena. São muito altos, mas se o inimigo é mais forte eles normalmente fogem ou se rendem.
Desvantagens:Código de Honra da Derrota.

Goblins
Força 0-1 / Habilidade 1 / Resistência 1
Armadura 0-1 / Poder de Fogo 0-1 / PV:5
Vantagens: Ver no Escuro
Desvantagens: Má Fama, Góblin

Os Goblins são pequenos humanóides (cerca de 1m), com a pele cor de terra e com os olhos vermelhos. Eles enxergam no escuro, e são normalmente covardes e pouco confiáveis. Mas alguns goblins vivem normalmente entre os humanos.

Golem
Golens são criaturas construídas com alguns tipos de materiais por magos ou sacerdotes, normalmente para proteger algum tesouro ou algo parecido. Os atributos são variáveis, indo de 1 a 6 ou mais, dependendo do tipo. Os golens mais fracos são os de carne, barro ou outros materiais igualmente fracos (tendo atributos em torno de 3 ou 4) e os mais poderosos são os de ferro ou outros metais (tendo alguns atributos acima de 5). Todos os golens são seres artificiais, sem inteligência, não sendo afetados por veneno ou por gases. Só podem ser atingidos por magia ou armas mágicas. Para se construir um golem é necessário uma grande quantidade de material necessário a construção, e muito dinheiro (no geral, 1000 tibares para cada ponto de atributo). Depois é necessário muitos pontos de focus em vários caminhos... É melhor deixar os NPCs criarem eles!
Vantagens: Não precisa dormir, comer, beber; imunidade veneno, doenças e magias que afetam a mente. Desvantagens: Não recupera PV com descanso. Não podem ser magos nem clérigos.
Os tipos de golem existentes são aqui mostrados:
Barro: Fracos e desajeitados, os golens de barro são feitos de barro e areia. Possuem a forma de um humano gordo. A magia de construção de golem de barro exige focus 5 em terra. São necessários 2 semanas, 1Dx10 tibares e 50 PEs.

Bronze: Os golens de bronze possuem cerca de 3 metros de altura, e se parecem com gigantes do fogo. São invulneráveis a fogo, e possuem armadura extra e tudo o resto (exceto frio/gelo), desde que seja mágico. Para se fazer um golen de bronze é necessário uma magia que exige focus 8 em terra e 5 em fogo. São necessários 3 meses de preparos, (2D+8)x1000 (de 10.000 a 20.000) tibares e 300 PEs.

Carne: O golem de carne se parece com um humano enorme feito de “retalhos” de humanos. A magia do golem de carne exige focus 4 em água, 3 em luz e 3 em trevas. São necessárias 2 semanas, 1Dx10 tibares e 50 PEs.

Cristal: Os golens de cristal possuem a forma de um guerreiro elfo com uma espada de cristal. São muito rápidos (possuem ataque múltiplo), e são duros de matar (possuem armadura extra a tudo, exceto a químico e contusão). Para se fazer um golem de cristal é necessário focus 7 em terra, 6 em ar e 4 em água. São necessários 3 meses, (1D+12)x1000 (de 13.000 a 18.000) tibares e 250 PEs.

Fantoche: F 1, H 3, R 1, A 1, PdF 0, PEs 0. Esses golens são criaturas pequenas, com cerca de 50 cm, em forma de bonecos. São a única espécie que pode ser ferida com armas normais. Foram inventados por um mago que queria dar um brinquedo para seu

filho que pudesse protege-lo também. Para se fazer um golem fantoche é necessário Focus 3 em água, ar, luz e trevas, 3 semanas, 1Dx100 tibares e 40 PEs.

Ferro: Os golens de ferro se parecem armaduras em movimento. Possuem enormes machados. Possuem armadura extra a tudo, e são invulneráveis a armas normais. A magia exige focus 7 em terra e 5 em trevas, 2 meses, (1D+4)x1000 (de 5.000 a 10.000) tibares e 200 PEs.

Madeira: Os golens de madeira possuem cerca de 1,5 metros e tem a forma de um espantalho. Apesar de ser invulneráveis a armas não mágicas, eles podem ser atingidos por fogo não mágico. A magia exige focus 4 em água, luz e terra, 1 mês, 1Dx100 tibares e 60 PEs.

Ossos: Possuem 4 braços, apesar da forma humanóide, e podem realizar vários ataques (possuem ataque múltiplo). Podem ser curados com a magia cura para os mortos (apesar de não ser afetados por outras mágicas que afetem os mortos). A magia exige focus 5 em terra e 6 em trevas, além de 1 mês, 2Dx100 tibares e 120 PEs.

Pedra: Possuem armadura extra a tudo (exceto químico, desde que seja mágico). Possuem a forma de uma estátua humana. A magia exige focus 8 em terra e 3 em luz, além de 3 meses, 3Dx1000 tibares e 250 PEs.

Vidro: São rápidos, como os golens de cristal, apesar de serem mais fracos. São vulneráveis a contusão (desde que seja mágico). Possuem ataque múltiplo. Exige focus 7 em luz e 4 em ar, além de 2 meses, 3Dx100 tibares e 160 PEs

Gorgon
Força 2-4 / Habilidade 1-2 / Resistência 2-5
Armadura 3-5 /Poder de Fogo 3-5 / Pvs: 10-25

Gorgons são seres que se assemelham a um touro negro. A diferença é que seu couro é feito de placas de metal. São muito ferozes, e atacam quase tudo que vêem. O gorgon pode também usar o seu sopro de gás venenoso, que funciona como paralisia, baseada em poder de fogo (esta é a única forma dele usar o poder de fogo: paralisando o oponente). A diferença que um oponente paralisado se transforma em pedra, permanentemente!

Grifos
Força 2-3 / Habilidade 3 / Resistência 2-3
Armadura 1-2 / Poder de Fogo 0 / Pvs: 10-15

Os grifos são seres meio águia e meio leão. São caçadores muito bons e adoram cavalos. São capazes de enfrentar qualquer coisa por uma carne de cavalo. Possuem levitação.

Hieraco-Esfinges
F3-4, H3-4, R2-3, A2-3, PdF0, Levitação

Tem forma humanóide com olhos de leoa, são a contra-parte maligna das esfinges.
São todos machos com corpo de leão e cabeça de falcão ou gavião.
Não são muito inteligentes e não podem usar magia.
Atacam com uma mordida (F+H+1d) e duas garras (F+H+1d-1).
Sob a luz do sol eles recebem os benefícios de Visão Aguçada (de Sentidos Especiais).

Homem Caranguejo
F 2, H 2, R 2, A 3, PdF 0, PEs 1

Apesar das características humanóides, os homens caranguejos são incultos. Possuem a aparência típica humanóide, mas atacam com as duas pinças (dano por força).

Homem Escorpião
F 2, H 3, R 3, A 3, PdF 0, PEs 1

Os homens escorpiões são um pouco mais selvagens que os humanos. Possuem a parte de cima de um homem, mas de cor vermelha, e o resto do corpo de um escorpião de 4 metros. Podem atacar com armas ou o ferrão (1 ponto de dano mais veneno, que causa a morte de quem falhar em um teste de resistência).

Homem-Selako
F2-4, H2-3, R1-2, A1-2, PdF2-3, Ambiente Especial (Água), Fúria, Sentidos Especiais (Radar), Telepatia (apenas com selakos), Vulnerabilidade (Calor/Fogo e Luz)

Também conhecidos como sahuagin, têm pele lisa que vai do cinza escuro ao branco, passando pelo azul, rajado, verde e amarelo.
Apresentam nadadeiras que lembram barbatanas de tubarões. Preferem águas quentes e são conhecidos por atacar comunidades costeiras.
Tem F+1, A+1 (até um máximo de F5 e A5), Fúria, Telepatia(apenas com selakos) e Vulnerabilidade (Luz), além de todos os traços normais da Vantagem Única Anfíbio.
Ser um homem-selako é uma Vantagem Única de 0 pontos.

Hidra
Força 2-4 / Habilidade 2-3 / Resistência 2-4
Armadura 2-3 / Poder de Fogo 0 / Pvs: 10-20

As Hidras são répteis de várias cabeças (normalmente 7). Considere que os atributos acima são os atributos de cada cabeça, sendo ataques contra o corpo ignorados. Existem espécies de hidras (as Hidras de Lerna) que regeneram as cabeças perdidas, em um ritmo de 2 cabeças regeneradas para cada uma que for cortada, sendo que apenas uma cabeça não regenera, tendo que ser destruída para a Hidra morrer.

Hobgoblins
Força 1-2 / Habilidade 1-2 / Resistência 2
Armadura 1-2 / Poder de Fogo 0-2 / PV: 10
Desvantagens:Má Fama

Os Hobgoblins são os primos dos goblins, maiores (do tamanho de um humano) e mais fortes. Não vivem junto com os humanos, normalmente habitam cavernas escuras.

Homem Lagarto
Força 1-2 / Habilidade 1-3 / Resistência 1-3
Armadura 1-2 / Poder de Fogo 1-3 / PVs:5-15

Os homens lagartos vivem normalmente em regiões pantanosas. Podem viver na água ou na terra, sendo muito bons nadadores. São do tamanho de homens, mas com o corpo verde e escamoso.

Kobold
Força 0-1 / Habilidade 0-1 / Resistência 0
Armadura 0-1 / Poder de Fogo 0-1 / PVs: 1

Kobolds são criaturas muito pequenas e covardes, sendo uma mistura de homem com cachorro. Atacam normalmente em bandos, e ao menor sinal de perigo eles fogem.

Kraken
Força 4-5 / Habilidade 4-6 / Resistência 5-8
Armadura 3-5 / Poder de Fogo 0 / Pvs: 25-40

Os Krakens são lulas gigantes maiores e mais fortes, possuindo cerca de 30 metros de comprimento. São basicamente iguais as lulas, mas com melhores atributos. A única diferença entre a lula e o kraken é a inteligência: os krakens são seres muito inteligentes, muito mais que os humanos ou outros semi-humanos, e possuem mais ambições, muitas vezes governando reinos marinhos

Lacraia Gigante
F 1, H 1, R 1, A 1, PdF 0, PEs 0

As lacraias gigantes possuem cerca de 1 metro de comprimento. Possuem paralisia (força), e quando é usada o teste de armadura do alvo é feito com redutor de –3, devido ao forte veneno.

Lagosta Gigante
F 5, H 4, R 6, A 4, PdF 0, PEs 3

As lagostas gigantes vivem nas profundezas dos oceanos, possuindo cerca de dez metros. Podem atacar com as duas pinças (força). Dificilmente atacam nas praias.

Largatos
São seres que vivem em regiões quentes, caçando durante o dia. <u>Lagarto Gigante:</u> F 4, H 2, R 4, A 1, PdF 0, PEs 1. Lagartos enormes, com cerca de 10 metros de comprimento. Normalmente são treinados por homens lagartos como montaria.

<u>Lagartixa Gigante:</u> F 3, H 3, R 2, A 1, PdF 0, PEs 1. Esses lagartos com cerca de 2 metros de comprimento possuem ventosas nas patas e podem escalar paredes como as lagartixas. E costumam pegar suas vítimas de surpresa!

<u>Lagarto do Fogo:</u> F 3, H 3, R 4, A 3, PdF 5, PEs 2. Esses lagartos, com cerca de 8 metros de comprimento, vivem em regiões quentes, e as vezes são confundidos com filhotes de Dragões Vermelhos. Podem lançar bolas de fogo pela boca.

Larvas
F 1, H 1, R 1, A 0, PdF 0, PEs 0

Qualquer inseto sai de um ovo, e vive a “infância” em forma de larva. Os insetos gigantes possuem larvas com cerca de 10-20 cm. Normalmente comem o que vier pela frente...

Licantropos
Força 2-3 / Habilidade 3-4 / Resistência 3-4
Armadura 2-3 / Poder de Fogo 0-1 / PV 15-20

Os licantropos são homens comuns que podem se transformar em animais. Os mais comuns são os homens lobo, urso, rato e tigre. Os atributos são variáveis, depende da criatura. Normalmente ganham +1 ou +2 em cada atributo na forma animal. Na forma animal só podem ser atingidos por armas mágicas ou armas de prata.

Lich
São magos muito poderosos que passam por um ritual para se transformar em morto vivo, sendo assim imortal e podendo continuar seus estudos. Quando alguém se transforma em lich ele não aumenta seus atributos, mas se torna eterno, e imune a armas não mágicas. Como eles ficam sedentos por poder, e como eles eram originalmente mágicos muito poderosos, os lichs possuem foco muito alto em vários caminhos. Também são seres monstruosos, pois a idade faz com que a pele caia na maioria das vezes, dando uma aparência horrível ao lich. O Lich pode também, ao invés de atacar por força, simplesmente usar seu toque como forma de ataque: suas mãos são tão geladas que a vítima perde 1d pontos de vida sem poder jogar armadura.

Lula Gigante
Força 2-3 / Habilidade 2-4 / Resistência 3-5
Armadura 2-3 / Poder de Fogo 0 / Pvs: 15-25

Lulas Gigantes são lulas que cresceram muito além que se poderia imaginar para as lulas normais. Vivem nas profundezas dos mares, e atacam os barcos na superfície. Não possuem inteligência, e possuem cerca de 18 metros de corpo. Possuem 8 tentáculos mais curtos e 2 mais longos e pontiagudos. Cada tentáculo é tratado como um inimigo separado, sendo que os 2 mais longos possuem membros elásticos, podendo atacar mais longe. Cada tentáculo possui 20% dos pontos de vida da lula, sendo inutilizados quando perdem todos os seus pontos de vida.

Mantas
Vantagens: Telepátia, Levitação
Desvantagens: Dependência: água

Os manta são um tipo de povo-arraia, encontrados nos mares de Arton, especialmente próximos à Galrasia, a ilha pré-histórica no lado oeste do continente. Os estudos realizadas até agora ainda são insuficientes para oferecer detalhes sobre este povo submarino. Os manta são semi-humanóides. Têm cabeça, tronco, dois braços e duas pernas. Embora se pareçam com arraias, são descendentes de grandes mamíferos. Mantas não têm mãos. Ao invés disso possuem grandes barbatanas que facilitam sua natação. Por isso os mantas não podem manipular qualquer objeto. De acordo com os relatos de outros povos marinhos, como os elfos-do-mar, eles são apenas mais uma raça criada pelo Grande Oceano para habitar seus mares. Quando estão em terra os manta podem usar suas pernas para caminhar normalmente.

Mantícora
Força 2-3 / Habilidade 3 / Resistência 2-3
Armadura 1-2 / Poder de Fogo 2-3 / Pvs: 10-15

São criaturas com o corpo de leão e a cabeça de um homem velho. Possuem asas de morcego. Na cauda possuem um ferrão que pode ser disparado.

Meio Dragão
Vantagens: Arcano, invulnerabilidade a um elemento

custo: 10 pontos
São humanos que nasceram da união de um dragão e uma humana ou semi-humana

Meio Golem
<u>Custo:</u>3 pontos <u>Idade:</u> 16 + 1d6
Este é um tipo especial de golem. Na verdade esta criatura não é um golem verdadeira, mas uma criatura viva que recebeu partes artificiais de um golem. Os meio-golens são exatamente igual a pessoas comuns, em aparência física: podem se parecer com humanos, elfos, anões ou quaisquer outras raças artonianas. No entanto, eles também possuem muitas características de golens.
<u>Vantagens:</u>Golem. Podem usar magias normalmente. Podem recuperar metade de seus PVs com descanso.
<u>Desvantagens:</u> Afetado por magias que afetem a mente, afetados por doenças e venenos.

Meio-Celestial
Quando um ser celestial tem um filho com uma criatura do Plano Material, este geralmente será um híbrido chamado de meio celestial.
Todos os meio-celestiais recebem Invulnerabilidade a Ácido, Frio, Eletricidade e doenças.
A criatura também recebe F+1 e R+1. Podem conjurar a magia Luz (com Focus 1 ou seu próprio Focus, o que for maior).
Podem comprar Levitação por apenas 1 ponto e podem comprar as seguintes magias como habilidades naturais (sem consumir PMs e uma vez por dia cada):
Cura Mágica (Focus 3 - 3 pontos), Conjurar Animais (Focus 4 - 4 pontos), Proteção Contra Trevas (Focus 2 - 2 pontos), Ressurreição (10 pontos).
Ser um meio-celestial é uma Vantagem Única que custa 10 pontos, e pode ser combinada com as seguintes Vantagens Únicas:
Anão, Anfíbio, Centauro, Elfo, Elfo Negro, Fada, Gnomo, Goblin, Halfling, Licantropo, Meio-Elfo, Meio-Orc, Minotauro, Ogre, Paladino, Troglodita.

Medusa
Força 0-3 / Habilidade 1-3 / Resistência 1-3
Armadura 1-2 / Poder de Fogo 2-4 / Pvs: 5-15

Medusas são mulheres que podem transformar pessoas em pedra apenas com o olhar. A maioria possuem o corpo de uma mulher, mas algumas possuem a parte de baixo de uma serpente. Quem olhar para elas devem passar em um teste de resistência ou se transformarão em pedra (e, obviamente, morrem!). Seus cabelos são serpentes venenosas e o seu sangue também é venenoso. Sua cabeça pode transformar pessoas em pedra mesmo depois de mortas!

Mímico
F3-4, H1-2, R3-4, A1-2, PdF0, Invulnerabilidade (ácido)

São criaturas estranhas capazes de adquirir várias formas.
Usam essa habilidade para atrair vítimas indefesas e devorá-las.
Um mímico permanece imóvel e ataca quando a vítima se aproxima, utilizando pseudópodes (F+H+1d).
O mímico é revestido por um adesivo que o prende em qualquer vítima atingida por ele.
Quando esta grudado em sua vítima o mímico a considera como Indefesa.
A única forma de livrar-se é matar o mímico ou remover o adesivo com álcool.
Armas que atinjam o mímico também podem ficar presas, se o atacante falhar em um

teste de Habilidade.
Embora possa assumir várias formas ele não pode mudar a composição dura e de textura áspera de seu corpo.
Identifica-lo exige um teste de H-3 (ou apenas H, se tiver Visão Aguçada).

Minotauro
Força 3-4 / Habilidade 2-4 / Resistência 2-5
Armadura 1-3 / Poder de Fogo 0-2 / PVs: 10-25

Dizem as lendas que no interior de todo labirinto há um minotauro. Essas criaturas tem o corpo de um homem bem forte e a cabeça de um touro. São muito ferozes em combates, atacando com seus imensos machados ou com seus chifres.

Moóck
F 5, H 4, R 8, A 7, PdF 10, PEs 10

O moóck é uma enorme águia gigante, com cerca de 15 metros de envergadura. Podem disparar bolas de fogo pela boca (mas depois de disparadas precisam de 1D-2 rodadas para disparar novamente). Elas possuem 2 cabeças e 2 caudas de serpentes (e pode atacar com as duas cabeças na mesma rodada). Podem também juntar as bolas de fogo em um arrazador ataque de 20D de dano! É invulnerável ao fogo normal, e magias de fogo tem seu focus reduzido em 3 pontos. É imune a magias de focus 1 natural (se o focus foi reduzido a 1 ele ainda funciona, só não funciona magias que o focus seja 1).

Múmia
São seres que quando mortos passam por uma série de rituais. São envolvidos com faixas e seus corpos são conservados por muitos anos. Normalmente ficam em seus túmulos e só acordam quando estes túmulos são violados. As múmias possuem +1 em todos os atributos, e só podem ser atingidas por magias ou armas mágicas. Mesmo assim as armas mágicas provocam apenas metade do dano (arredondado para baixo). São imunes a frio e a qualquer mágica de água, mas o fogo (mágico ou não) provoca sempre dano máximo. Múmias que possuíam magias em vida continuam tendo depois de mortas.

Observador
Força 0-3 / Habilidade 1-3 / Resistência 2-5
Armadura 2-5 / Poder de Fogo 0-6 / PVs: 10-25

Observadores são criaturas esféricas, com 1 a 2 metros de diâmetro, com um grande olho central e vários tentáculos com olhos nas pontas (até 10 tentáculos podem existir em um Observador). O olho central faz uma área anti-magia, e nenhum efeito mágico funciona em um ângulo de 90º a frente do olho (nenhuma magia ou arma magica funciona). Os olhos menores tem poderes variados, possuindo focus 1-6 em caminhos variados, porém fazendo sempre o mesmo efeito (dois olhos podem possuir fucus 3 em fogo, mas o primeiro pode ser que dispare apenas bolas de fogo e o segundo apenas cria uma salamandra de fogo, por exemplo). Os personagens podem fazer ataques nos seus tentáculos, para inutilizá-los. Isto impõe um redutor de -1 no teste de ataque, e o tentáculo possui 1-5 pontos de vida, mas isto não afeta os pontos de vida do Observador.

Ogres
Força 3-5 / Habilidade 1-3 / Resistência 3-5
Armadura 1-3 / Poder de Fogo 1-2 / PVs: 15-25

Os ogros são seres com quase 3 metros de altura, e são bastante fortes. São também horrendos, e muito burros. Normalmente trabalham como guarda-costas de algum ser do mal, como feiticeiros.

Orc
Força 1-2 / Habilidade 1-3 / Resistência 1-2
Armadura 1-2 / Poder de Fogo 0-2 / PV: 5 a 10

Os orcs são os inimigos mais comuns dos aventureiros dos mundos medievais. Parecem uma mistura de homem com animal, e vive normalmente de noite. Normalmente trabalham por intimidação.

Otyugh
F1-2, H1-2, R1-2, A2-3, PdF0, Inculto, Membros Elásticos, Sentidos Especiais (Faro Aguçado)

É oval e gordo de pele áspera, similar à rocha, com olhos e órgãos olfativos localizados em um tipo de tentáculo que se prolonga do topo da cabeça.
A boca é imensa e cheia de dentes, e dois tentáculos recobertos por protuberâncias e que terminam em apêndices cheios de espinhos.
O corpo é sustentado por três pernas curtas e robustas.
Costumam medir quase dois metros de diâmetro. Embora não sejam muito inteligentes, são capazes de falar.
Quando ataca o otyugh utiliza os dois tentáculos (F+H+1d) que podem servir como Membros Elásticos, e uma mordida (F+H+1d-2) que apenas pode ser usada em combate corporal.
Sua mordida pode transmitir doenças, devido ao seu contato com os esgotos.
Uma vítima mordida deve obter sucesso em um teste de R+1 ou perde 1d-3 Pontos de Vida adicionais que não podem ser recuperados naturalmente, apenas com magias e Perícias adequadas.
Os tentáculos também podem ser usados para envolver a vítima e provocar dano por constrição.
Para isso ele deve obter sucesso em seu ataque mas sem causar dano.

Phasm
F0-1, H2-3, R2-3, A2-4, PdF0, Perícia Crime, Sentidos Especiais (Faro Aguçado), Telepatia

São criaturas amorfas que pode se disfarçar de quase qualquer criatura ou objeto.
São inteligentes e capazes de falar, além de usar habilidades de Telepatia.
Em sua forma natural ele se parece com uma bolha multicolorida com 1,5 m de diâmetro e 60 cm de espessura, ataca com dois pseudópodes (F+H+1d), são imunes a venenos, qualquer forma de Paralisia, a acertos críticos, Sono e Transformações.
Também podem sentir a presença de outras criaturas em contato com o solo a uma distância de até 18m.

Quimera
Força 2-4 / Habilidade 3 / Resistência 3-5
Armadura 2-4 / Poder de Fogo 3-5 / PVs: 15-25

Quimeras são seres com a parte da frente do corpo de um leão, a parte de trás de um bode e as asas de um dragão. Possuem três cabeças, sendo uma de bode, outra de leão e a outra de dragão. Pode atacar com as três na mesma rodada, sendo que a de bode

chifra, a de leão morde e a de dragão morde ou lança sua baforada. A de dragão não pode morder e lançar a baforada na mesma rodada. As três cabeças provocam dano por força, e a baforada por poder de fogo. As quimeras também podem voar (possuem levitação).

Salamandras
F2-5 (Calor/Fogo), H2-3, R2-4, A2-3, PdF0-3, Invulnerabilidade (Calor/Fogo), Vulnerabilidade (Frio/Gelo)

Se parecem com serpentes, mas tem o torso, cabeça e braços de um humanóide, com escamas vermelhas e pretas.
Salamandras são cruéis e egoistas, divertindo-se com o sofrimento alheio.
Armam-se geralmente com lanças superaquecidas, e as mais importantes podem portar até mesmo armas mágicas.
Em combate elas podem usar estas armas e a cauda (F+H+1d-2).
Independente da arma queutilizam, causam dano por Calor/Fogo (a não ser armas de longo alcance). O simples toque de sua pele já provoca queimadura.
Para piorar as salamandras podem usar um ataque de constrição:
caso acertem o ataque com a cauda, provocam apenas 1 ponto de dano por queimadura e enrolam-se na vítima, que passa a ser considerada Indefesa.
Uma vítima aprisionada sempre sofre no mínimo 1 ponto de dano devido às queimaduras.
As salamandras organizam-se em castas. As menores são os irmãos das chamas, de comportamento bárbaro e tribal.
As mais fortes destas são chamadas de salamandras comuns, geralmente liderando estas tribos.
As mais fortes e habilidosas são as salamandras nobres, que podem ter ainda Fogo 3-5 e Terra 1-3.

Sombra
As sombras são mortos vivos feitos de trevas. Podem se esconder e se misturar com sombras, e sofrem grandes dores na presença de luz. Podem ser feridas apenas com magias, armas mágicas ou luz (são invulneráveis a travas). Um ataque bem sucedido delas reduz a força da vítima em 1 ponto por 1D horas

Tarrasque
F8, H5, R8, A10, PdF0, Invulnerabilidade (tudo, exceto magia e armas mágicas; e a fogo, veneno e doenças, naturais ou mágicos), Reflexão, Regeneração, Resistência à Magia, Sentidos Especiais (Faro Aguçado)

Em geral o tarrasque permanece a maior parte de seu tempo adormecido, e então acorda para caçar durante 1d-3 dias.
Dizem que uma vez a cada década ele acorda e permanece 1 a 2 semanas ativos, e depois volta a dormir.
O tarrastre é um monstro bípede, com 21 metros de comprimento e 15 de altura.
A cabeça é coroada com dois chifres, a cauda é muito articulada e sua carapaça excepcionalmente resistente.
Sua carapaça é tão poderosa que pode refletir magias (funciona como a Vantagem Reflexão, mas afeta apenas magias e projéteis mágicos).
A simples visão de um tarrasque exige das vítima um teste de R-4. Em caso de fracasso a vítima sofre os efeitos da magia Pânico.
Pode atacar com a mordida (F+H+1d), os dois chifres (F+H+1d-3), as duas garras (F+H+1d-2) e a cauda (F+H+1d-1). Além disso ele obtêm um Acerto Crítico se conseguir

um resultado 5 ou 6 no lance de dado (ao invés de apenas com 6).
Uma vítima engolida sofre 2d+4 de dano por esmagamento e 2d+3 de dano por ácidos digestivos.
Para livrar-se deve causar 25 pontos de dano ao sistema digestivo.
Ele pode recuperar 8 PVs por rodada (ao invés de 1).
Nem mesmo um Raio Desintegrador é capaz de evitar sua regeneração.
A única forma de matá-lo é reduzindo seus PVs para 10 ou menos e então uma magia Desejo para mantê-lo morto.

Tartaruga-Dragão
F4-6, H2-4, R5-6, A3-5, PdF6-7, Invulnerabilidade (Calor/Fogo), Sentidos Especiais (Faro Aguçado), Tiro Múltiplo

Tem um casco áspero e esverdeado, da mesma cor das águas profundas onde a criatura é encontrada.
Costuma atingir os 12 metros de comprimento, com um casco de 9m de diâmetro.
São seres inteligentes (embora não tanto quanto os dragões) e, embora não possam conjurar magia, são capazes de falar (geralmente nos idiomas Valkaria, Dracônico e Aquan, o idioma dos povos marinhos).
É capaz de usar um sopro de vapor superaquecido como um dragão normal, seguindo as regras de Tiro Múltiplo (mas não pode atingir duas vezes o mesmo alvo com o sopro).
Ataca com a mordida (FA = F+H+1d) e duas garras (F+H+1d-2).

Tasloi
Força 0-1 / Habilidade 1-3 / Resistência 0-1
Armadura 0-1 / Poder de Fogo 0-2 / Pvs: 1-5

Tasloi é uma espécie de humanóide que se assemelha aos macacos. Possuem braços e pernas longas, e podem usar armas. Alguns chegam a aprender a usar magias, e viram xamãs (clérigos ligados a algum deus menor).

Tendrículo
F5-6, H0-1, R3-4, A3-4, PdF0, Regeneração

Se parecem com um amontoado de vegetação mas podem erguer-se a até 4,5 metros apoiados por gavinhas e cipós.
Tem uma abertura semelhante a uma boca, repleta de dentes formados por espinhos e farpas.
Os tendrículos atacam com mordida (F+H+1d) e dois tentáculos (F+H+1d-2).
São capazes de engolir uma criatura do tamanho de um ogre ou menor, caso obtenham sucesso em um teste de ataque mas sem causar dano.
Uma vítima engolida deve obter sucesso em um teste de Resistência ou ficará paralisada por 3d turnos e ainda sofrerá 2d de dano devido aos ácidos digestivos.
Embora não seja possível abrir caminho pelo corpo do monstro, é possível escalar seu corpo interno e sair pela boca novamente o que exige outro teste de Força contra a Força do tendrículo.
Como todas as criaturas-plantas, os tendrículos são imunes a Acertos Críticos, imunes a efeitos de ação mental (Telepatia e magias que a tenham como exigência), venenos, doenças, Sono e Paralisia.

Thoqqa
F2-3 (Calor/Fogo), H1-3, R2-3, A2-3, PdF0, Invulnerabilidade (Calor/Fogo), Vulnerabilidade (Frio/Gelo)

São um tipo de elemental similar a um verme com corpo superaquecido capaz de derreter rochas.
Não apresenta patas, seu corpo é segmentado como uma minhoca.
Costuma atingir 1 a 1,5 metros de comprimento com 30cm de diâmetro, são irritadiças, e atacam com sua cabeça incendiária.
Uma vítima atacada sempre sofre ao menos 2 pontos de dano devido ao calor, a menos que obtenha sucesso em um teste de Esquiva.
O calor de seu corpo é tão intenso que qualquer objeto físico atingido imediatamente pega fogo e permanece assim por 1d-2 rodadas, a menos que as chamas sejam apagadas antes.
Vítimas pegando fogo sofrem 2 pontos de dano por rodada (4 se forem vulneráveis ao fogo e apenas 1 se tiver Armadura Extra).
São cegas, guiam-se por um sentido sísmico: são capazes de sentir a aproximação de qualquer criatura em contato com o solo até 18m.

Tiefling
F0-3, H0-2, R0-2, A0-3, PdF0-3

Nascidos da união entre um nativo de Arton e uma criatura de um Plano onde reina o mal e o caos, e geralmente voltam-se para o mesmo caminho.
Pessoas muito sensíveis dizem que os tieflings são acompanhados de uma aura de pura maldade e energia negativa.
Apresentam traços de seu ancestral artoniano combinados com pequenos traços animalescos - pequenos chifres, dentes pontiagudos, olhos vermelhos, cheiro de enxofre e até pés na forma de cascos.
Todos os tieflings têm Armadura Extra a fogo, frio e eletricidade.
Eles também podem conjurar a magia Escuridão uma vez por dia como se tivessem Focus 1 (ou seu próprio Focus, o que for maior), sem consumir PMs.
Podem comprar a Perícia Crime por apenas 1 ponto.
Ser um tiefling é uma Vantagem Única que custa 4 pontos.

Tojanida
F2-4, H3-4, R3-4, A2-3, PdF0, Armadura Extra (Fogo e Eletricidade), Invulnerabilidade (Ácido e Frio/Gelo)

Originárias do Plano Elemental da Água
A criatura se assemelha a uma tartaruga marinha, com casco verde azulado protegendo o corpo de sete apêndices: quatro nadadeiras, duas garras com pinças e uma cabeça.
Ela tem oito aberturas no casco, que lhe permitem projetar os apêndices da forma que desejar.
São inteligentes, capazes de se comunicar no idioma aquático.
Atacam com a mordida (FA= F+H+1d) e duas garras (FA = F+H+1d-3).
As garras podem ser usadas para aprisionar a vítima; para isso ela deve acertar seu ataque mas não causa dano, mas a partir desse instante a vítima perde seu valor de Habilidade na FD até se livrar.
Devido às aberturas em seu casco elas conseguem enxergar por todos os lados, e por isso é praticamente impossível surpreendê-las.
Uma vez por minuto a criatura também pode sogregar livremente uma nuvem de tinta negra com raio de 9m. Os efeitos são os mesmos da magia Escuridão.
Fora d’água a tojanida tenta lançar a substância nos olhos da vítima, para deixá-la cega, mas neste caso a vítima tem direito a um teste de Esquiva para evitar.

Troglodita
Força 1-4 / Habilidade 1-3 / Resistência 3-5
Armadura 2-3 / Poder de Fogo 1-3 / Pvs: 15 a 25

Trogloditas são répteis humanóides e inteligentes. Podem atacar com armas ou com garras, e possuem um óleo fedorento que paralisa os oponentes (possuem paralisia). Vivem normalmente em cavernas.

Troll
Força 3-5 / Habilidade 2-4 / Resistência 3-4
Armadura 1-3 / Poder de Fogo 0 / PVs: 15-20

Trolls são criaturas humanóides grandes e fortes. Possuem o rosto feio e deformado, e andam desajeitado, mas são muito rápidos na hora de lutar. Também são muito resistentes, e todo dano que eles sofrem são regenerados (1 pv por rodada). Os únicos danos não regenerados são os feitos por ácido ou fogo. Depois de mortos eles continuam se regenerando até voltarem a vida, exceto se foram mortos por fogo ou ácido. Mesmo se forem despedaçados o maior pedaço dará origem a um novo troll em quanto os outros são desintegrados.

Umber Hulk
F3-4, H2, R3-4, A1-3, PdF0

Habitantes dos subterrâneos, os tríbulos brutais quase nunca são vistos na superfície.
O olhar de um umber hulk exige de quem o fita um teste de Resistência.
Em caso de fracasso a vítima sofre os efeitos da magia A Loucura de Atavus.
O umber hulk lembra o cruzamento entre um gorila enorme e um besouro.
Anda curvado, mas pode atingir os 2,5 metros de altura.
Quase todo seu corpo é recoberto por placas protetoras de quitina.
Além de seu olhar de confusão, eles ainda tem a capacidade de sentir a presença de criaturas em contato com o solo.

Vampiro
São humanos que foram "abraçados" por outros vampiros, para se transformarem em mortos-vivos. Quando alguém se transforma em vampiro, imediatamente ele duplica a sua força e ganha +1 na habilidade, resistência e armadura. Nunca mais envelhecerá, e será imune a gases, venenos e coisas parecidas. Se tornará imune a armas normais, podendo ser afetado apenas por magias ou armas mágicas. Porém ganhará dependência (sangue) e se entrar em contato com os raios solares ele perderá 1d pontos de vida (não pode jogar armadura) por rodada.

Verme de Carniça
Força 1-3 / Habilidade 1-2 / Resistência 1-3
Armadura 0-2 / Poder de Fogo 0 / Pvs: 5-15

Os vermes da carniça são seres que parecem uma gigantesca minhoca com pernas. Possui alguns tentáculos na boca, que podem paralisar (eles possuem a vantagem paralisia baseada na força). Se alimentam de qualquer coisa animal.

Verme Púrpura
F5-6, H0-1, R4-5, A3-5, PdF0 Quando adultos eles podem chegar a um metro e meio de diâmetro e 24m de comprimento.
Tem uma imensa boca repleta de dentes, um ferrão venenoso na cauda e o corpo de

coloração púrpura, que dá nome ao monstro.
São encontrados principalmente nas Montanhas Sanguinárias.
O verme pode atacar com sua mordida (F+H+1d) e seu ferrão (F+H+1d-2).
O ferrão exige do alvo um teste de Resistência ou provoca a perda de 1 ponto de Força temporariamente.
Possui a capacidade de engolir uma criatura do tamanho de um ogre ou inferior.
Para isso ele deve acertar seu ataque e não causar dano.
A vítima tem direito a um teste de F-3 para livrar-se, e se não conseguir será engolida.
Mesmo que consiga a criaturaestará presa na boca do monstro, e será considerada Indefesa, até conseguir livrar-se (o que exige uma disputa de FA).
Criaturas engolidas sofrem 2d+6 pontos de dano por rodada mas poderá livrar-se se causar 10 pontos de dano ou mais ao monstro.
Um verme púrpura pode sentir a presença de qualquer criatura em contato com o solo a uma distância de 18m.

Vespa Gigante
F 2, H 3, R 2, A 2, PdF 0, PEs 1

As vespas lembram as abelhas gigantes, com a diferença que não morrem ao injetar ferrão e possuem 2 metros. As guerreiras possuem F 3, H 3, R 3, A 3, PdF 0, PEs 2 e possuem paralisia (força). A Rainha possui F 4, H 4, R 5, A 4, PdF 0, PEs 3, e possuem paralisia (força). Se a Rainha for atacada, imediatamente todas as vespas vão atacar seus inimigos!

Vulto Alado
F3-6, H3-4, R3-4, A4-6, PdF0, Levitação

Semelhantes a morcegos gigantes, compostos de escuridão, estes vultos rondam os céus e mergulham sobre suas vítimas.
São quase invisíveis, a única forma de notá-los é quando seu corpo obscurece as estrelas.
Além de todas as habilidades de vultos noturnos já apresentadas os vultos alados são capazes de voar com perfeição e podem drenar a magia contida em armas e armaduras mágicas.
Para isso devem tocar o item e seu usuário tem direito a um teste de R-1. Se falhar, o item perde o equivalente a Focus 1.
Caso seja reduzida a Focus 0, o item torna-se normal.

Vulto Noturno
Armadura Extra (ácido, fogo e eletricidade), Devoção (causar mau aos seres vivos)
Invulnerabilidade (Frio/Gelo; tudo exceto magia e armas mágicas), Resistência à Magia, Sentidos Especiais (Ver o Invisível), Telepatia, Vulnerabilidade (Luz)

Poderosos mortos-vivos, são compostos de escuridão e maldade.
São inteligentes, capazes de ler e de compreender qualquer forma de comunicação.
São mortos-vivos e tem todas as características desse tipo de criatura e enxergam no escuro (embora não consigam distinguir cores).
Irradia uma aura com 18m de alcance que, embora não cause dano à criaturas vivas, é capaz de deteriorar qualquer comida ou bebida, incluindo água benta, poções mágicas, óleos e similares.
Podem usar as seguintes magias livremente, consumindo 1 PM a menos que o normal:
Cancelamento de Magia, Escuridão, Invisibilidade, Loucura de Atavus, Pânico, Paralisia.
Todas funcionam como se fossem conjuradas com Focus 8-10 nos Caminhos

necessários.
Eles também estão constantemente sob efeito da magia Detecção de Magia (sem consumir PMs e com Focus 8-10) e são vulneráveis à Luz, natural ou mágica.
Sob luz forte (como a luz do sol) eles sofrem -2 de penalidade em todos os testes.
Uma vez a cada 4 horas o vulto noturno é capaz de invocar alguns mortos-vivos (cuja soma total de pontos não ultrapasse 15).
Eles chegam em 2d rodadas e servem o vulto durante uma hora, ou até serem liberados.
Existem diferentes tipos de vultos noturnos. Todos têm as habilidades mostradas a cima e mais as seguintes:

Wyvern
Força 2-4 / Habilidade 3-4 / Resistência 3-5
Armadura 2-3 / Poder de Fogo 0 / Pvs: 15-25

Wyverns são parentes distantes dos dragões. São répteis e possuem uma grande cauda, que termina em um ferrão. Podem atacar com sua mordida ou com o ferrão. A mordida provoca o dano normal por força, o ferrão provoca apenas 1 ponto de dano, mas a vítima deve passar em um teste de resistência ou morre, devido ao forte veneno. O Wyvern só possui as patas traseiras, as dianteiras são transformadas em asas (o wyvern possui levitação).

Zumbi
Os zumbis são cadáveres animados. Geralmente estão em decomposição, e fedem muito. São obedientes a quem os construiu. Possuem 1 ponto a mais na força e na resistência, mas sua habilidade vai para 1 (se sua habilidade original já era 1, ela vai para 0). Além do mais, eles sempre perdem a iniciativa nos combates.